

Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Infantil





Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Infantil

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/educacion/experto-universitario/experto-robotica-educativa-educacion-infantil



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

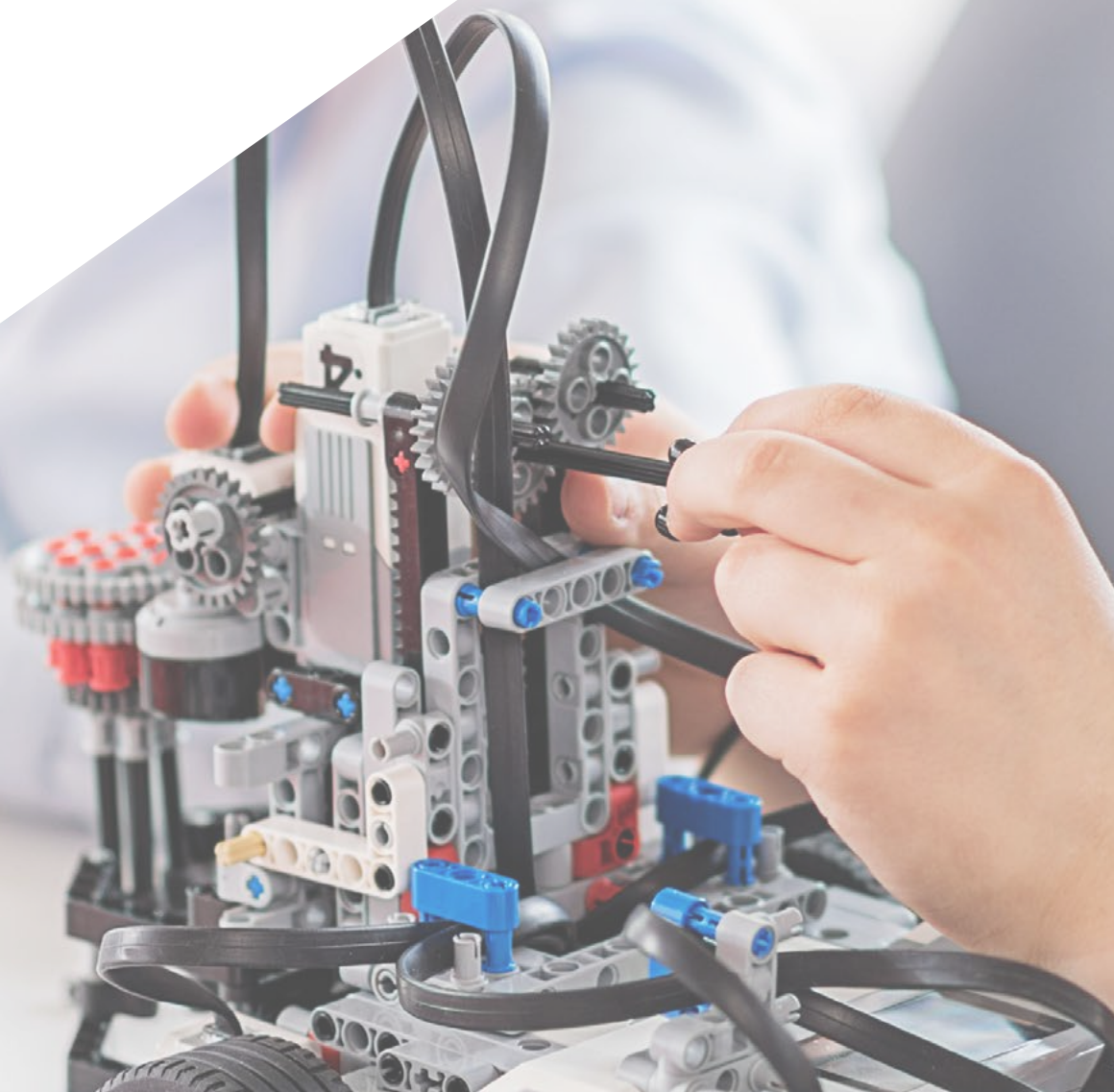
Titulación

pág. 30

01

Presentación

El trabajo de múltiples habilidades cognitivas a través de la programación y la robótica aplicada a los distintos campos educativos ha dado pie a la inclusión de este ámbito en los sistemas de enseñanza de muchos centros escolares, potenciando el desarrollo de múltiples habilidades psicomotrices, sociales y para la resolución de problemas. Desde hace algunos años, también se ha aplicado en los primeros niveles de Infantil, trabajando de manera lúdica y multidisciplinar el desarrollo del pensamiento computacional a través de las dinámicas robóticas. Y por el éxito de estos planes académicos surgen programas como este que presenta TECH, dedicado a los profesionales de la enseñanza y diseñado en base a la información más novedosa del campo informático. Así podrán trabajar, de manera 100% online, la implementación a sus clases en Infantil de la robótica educativa a través del dominio de Bee-Bot y sus herramientas.



“

El mejor programa del mercado académico actual para trabajar en el desarrollo psicomotriz de tus alumnos de Infantil a través de la robótica y de las pautas didácticas más innovadoras que existen”

La experimentación académica que se ha realizado en los últimos años y que ha permitido la adaptación de las pedagogías educativas al avance de las nuevas tecnologías ha contemplado la inclusión de la Robótica en las clases, desde los primeros niveles de enseñanza y hasta Bachillerato. De esta manera, los niños interactúan con las herramientas digitales desde edades tempranas, desarrollando efectivamente habilidades cognitivas y funcionales excepcionales mientras juegan. Y es que el enriquecimiento de la capacidad de exploración y manipulación a través de su propia experiencia les permite aprender de manera multidisciplinar, favoreciendo además la socialización y el trabajo en equipo.

Por eso, se trata de una práctica cada vez más extendida en Infantil. Y con el fin de que sus profesionales puedan ponerse al día sobre las novedades didácticas y pedagógicas que contempla, TECH ha desarrollado un Experto Universitario en el que encontrarán la información más exhaustiva e innovadora relacionada con la enseñanza a través de la Robótica en niños de entre 3 y 6 años. A través de 6 meses de capacitación 100% online, el especialista ahondará en diferentes apartados de este ámbito, desde los fundamentos de la evolución tecnológica en la Educación, al manejo de las herramientas informáticas más beneficiosas para los alumnos, perfectas para potenciar la resolución autónoma de problemas y los pensamientos interactivos a través del juego y la diversión. Además, se centra en el dominio del Bee-Bot, un juguete para iniciarse en la programación de manera lúdica.

Y para ello contará con el mejor temario, casos prácticos basados en situaciones reales y horas de material adicional de gran calidad presentado en diferentes formatos: vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, ejercicios de autoconocimiento, noticias, contenido para trabajar con los niños, imágenes, esquemas ¡y mucho más! Todo estará disponible en el Campus Virtual desde el inicio del programa y podrá ser descargado en cualquier dispositivo con conexión a internet, dándole absoluta libertad para diseñar el calendario académico en base a su disponibilidad. Así podrá trabajar de manera garantizada en la actualización de su práctica docente a través de la implementación a la misma de las pautas robóticas más dinámicas y entretenidas para alumnos de Infantil.

Este **Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación e Innovación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información técnica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



La experiencia académica está conformada por el mejor y más vanguardista material teórico, práctico y adicional basado en los aspectos fundamentales de la tecnología aplicada a la Educación”

“

¿Por qué es necesario innovar en Educación? TECH tiene la respuesta. Y si tú también quieres conocerla, solo tienes que matricularte y comenzar con el programa que marcará un antes y un después en tu carrera docente”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Una titulación 100% online a la vanguardia de la Educación Infantil gracias a la cual podrás conocer al detalle las herramientas analíticas del conocimiento e implementarlas a tus clases de manera inmediata.

Este Experto Universitario incluye un apartado con los 6 tips para potenciar de manera garantizada las diversas inteligencias en alumnos de 0 a 6 años.



02 Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario no es otro que el de poner a disposición del egresado la información más novedosa y exhaustiva relacionada con el empleo de la Robótica en el ámbito educativo, concretamente en los niveles de Infantil. De esta manera, podrá ahondar en las estrategias y técnicas didácticas más efectivas, dinámicas e innovadoras relacionadas con este sector tecnológico, gracias a las cuales podrá diseñar clases del más alto nivel basadas en el aprendizaje a través de la participación activa del alumno, de la experimentación y de la resolución de problemas.



“

Sean cuales sean tus objetivos, TECH ha diseñado este programa para que seas capaz de alcanzarlos y superarlos a través de una titulación académica del más alto nivel”

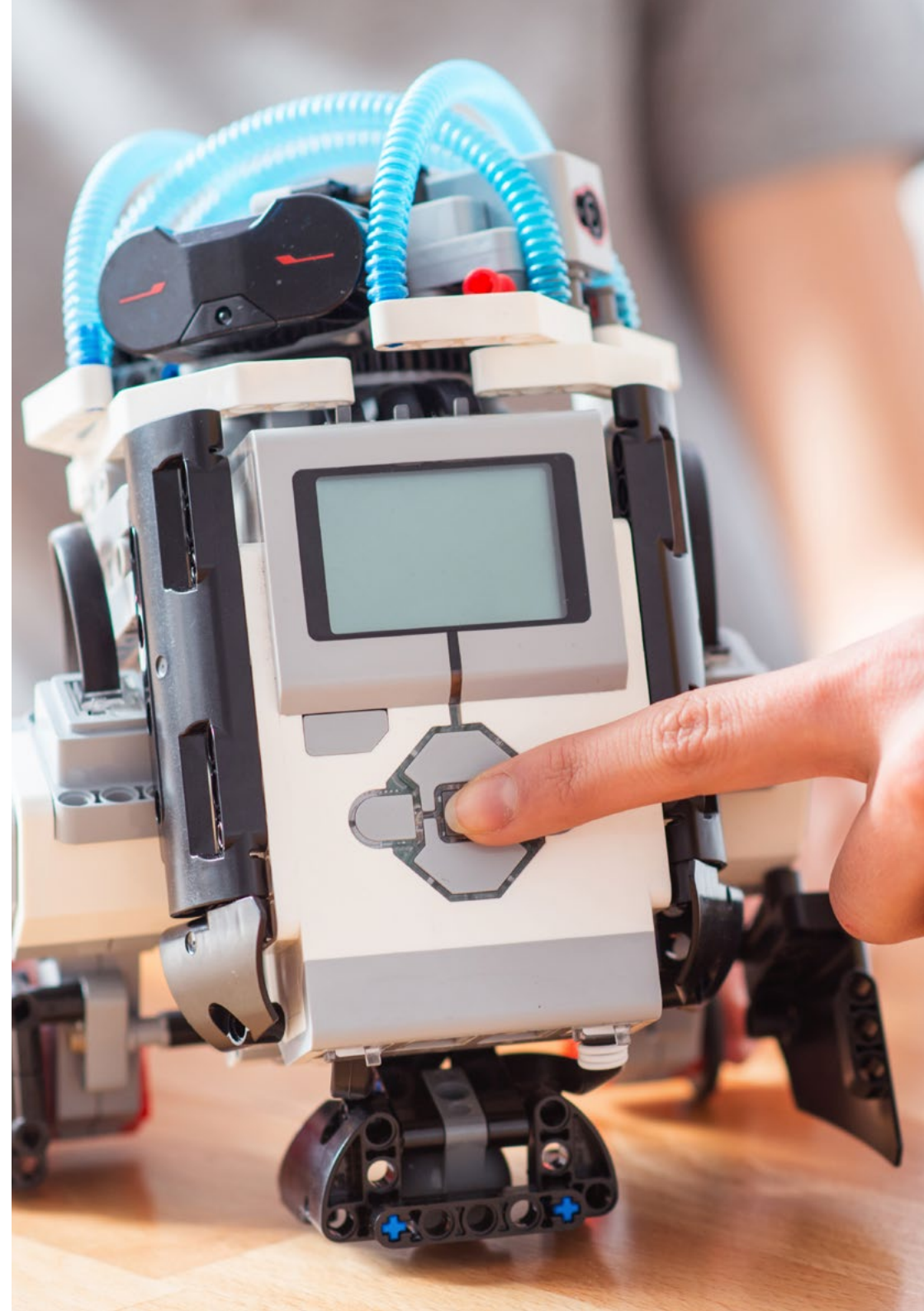


Objetivos generales

- ♦ Aprender a planificar de forma transversal y curricular en las etapas educativas infantiles, donde los profesionales de la Educación puedan incorporar las nuevas tecnologías y metodologías en el aula
- ♦ Concienciar al profesorado de la importancia de una transformación en la Educación, motivada por las nuevas generaciones
- ♦ Conocer los nuevos modelos de aprendizaje y aplicación de la Robótica Educativa que permitan motivar a los alumnos/as hacia las carreras tecnológicas



Dominarás las características estructurales de cada una de las partes de un robot, así como las leyes de la Robótica Pedagógica para las técnicas DIY”





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la Educación

- ♦ Concienciar a los docentes de las nuevas corrientes educativas y hacia dónde se dirige su rol en la Educación
- ♦ Facilitar el conocimiento de las nuevas competencias de las tecnologías de la información y la comunicación
- ♦ Preparar al docente para impulsar el cambio educativo dentro del aula para crear entornos que mejoren el rendimiento de los alumnos
- ♦ Introducir en las teorías del aprendizaje relacionadas con la Robótica Educativa
- ♦ Comprender las leyes de la Robótica

Módulo 2. Robótica educativa y robots en el aula

- ♦ Fundamentar la aplicación de la pedagogía de la Robótica en el aula
- ♦ Conocer los aspectos legales y éticos de la Robótica e impresión 3D
- ♦ Enseñar las competencias STEAM como modelo de aprendizaje
- ♦ Trasladar al profesor a nuevos entornos físicos que mejoren la práctica educativa
- ♦ Conocer las competencias del pensamiento computacional
- ♦ Conocer los aspectos de la Robótica y la Robótica educativa
- ♦ Aprender la repercusión entre la Inteligencia Emocional y la Robótica Educativa
- ♦ Explicar la aparición de la Robótica en Educación infantil

Módulo 3. Trabajando con robots en infantil: “no para aprender Robótica, sino para aprender con Robótica”

- ♦ Convertir las aulas como espacios de trabajo de su propio aprendizaje
- ♦ Acercar a los docentes conocimientos relacionados con el funcionamiento del cerebro
- ♦ Enseñar al docente a transformar la metodología tradicional en una metodología lúdica
- ♦ Conocer qué es un robot, tipos y elementos que lo componen
- ♦ Trabajar Bee-Bot como Robot para iniciarse
- ♦ Conocer las aportaciones de Bee-Bot en la Educación
- ♦ Analizar el funcionamiento de Bee-Bot
- ♦ Crear sesiones con Bee-Bot
- ♦ Conocer otros recursos Bee-Bot para docentes
- ♦ Incorporar la Robótica como recurso de aprendizaje en los primeros ciclos

03

Dirección del curso

El cuadro docente de este Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil ha sido diseñado por TECH con el fin de ofrecer al alumno un acompañamiento del más alto nivel, así como para que disponga de una referencia profesional significativa que les muestre las mejores y más eficaces estrategias académicas. Y es que los especialistas que forman parte de este claustro han trabajado durante varios años en el sector educativo, diseñando y gestionando proyectos relacionados con la Robótica, por lo que conocen al detalle las técnicas y pautas que el egresado debe seguir para implementar en sus clases el uso de esta tecnología de manera efectiva.



“

El equipo docente ha seleccionado casos de uso basados en situaciones académicas reales, para que pongas en práctica tus habilidades a través de la resolución de problemas en el entorno escolar”

Dirección



Dña. Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Docente y Experto en Tecnología Educativa
- ♦ Responsable del Área de Robótica Educativa y Programación del Sector Infantil y Primaria en Robotuxc Academy
- ♦ Certificada en la metodología *Lego Education*
- ♦ Grado en Magisterio de Educación Infantil por la Universidad CEU Cardenal Herrera
- ♦ Coach Educativo Certificada por la Cámara de Comercio de Alicante
- ♦ Formadora de Inteligencia Emocional en el Aula
- ♦ Capacitación Docente en Neurociencias
- ♦ Experto en Programación Neurolingüística Certificada por Richard Bandler
- ♦ Certificada en Educación Musical como Terapia

Profesores

D. Coccaro Quereda, Alejandro

- ♦ Responsable del Área de Robótica Educativa, Diseño e impresión 3D de Primaria y Secundaria en Robotuxc Academy
- ♦ Especialista en Robótica Educativa
- ♦ Experto en Robótica Educativa, Diseño e Impresión 3D
- ♦ Certificado en la Metodología *Lego Education*
- ♦ Especialista en Retos de Competiciones Nacionales de Robótica en Robotuxc Academy

Dña. Gambín Pallarés, María del Carmen

- ♦ Trabajadora Social y Terapeuta Familiar Sistémica
- ♦ Fundadora y Directora de *Educa Diferente* Disciplina Positiva Alicante
- ♦ Educadora de familias y docentes
- ♦ Facilitadora de la metodología *Lego Serious Play*
- ♦ Docente de Formación en Coaching para profesionales



04

Estructura y contenido

TECH es una de las universidades más importantes en el entorno de la docencia online. Esto es así gracias a la altísima calidad y especificidad de sus titulaciones, las cuales se diseñan siguiendo los criterios de un equipo docente versado en el tema y siguiendo las pautas de la novedosa y efectiva metodología *Relearning*. De esta manera, se lanzan al mercado experiencias académicas inmersivas, dinámicas y altamente capacitantes, las cuales les sirven a los egresados para elevar su talento profesional al máximo nivel a través de una práctica laboral basada en las últimas estrategias y técnicas de su sector.



“

Gracias a la metodología Relearning no tendrás que invertir horas de más en memorizar, sino que asistirás a un aprendizaje natural y progresivo ¡sin darte cuenta!”

Módulo 1. Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la Educación

- 1.1. Alinearse con HORIZONTE 2020
 - 1.1.1. Primeros avances de las TIC y la participación del docente
 - 1.1.2. Evolución del Plan Europeo HORIZONTE 2020
 - 1.1.3. UNESCO: competencia TIC para docentes
 - 1.1.4. El docente como coach
- 1.2. Fundamentos pedagógicos de la Robótica educativa
 - 1.2.1. El MIT, centro pionero de la innovación
 - 1.2.2. Jean Piaget, precursor del constructivismo
 - 1.2.3. Seymour Papert, transformador de la Educación tecnológica
 - 1.2.4. El Conectivismo de George Siemens
- 1.3. Regularización de un entorno tecnológico-legal
 - 1.3.1. Aspectos curriculares de la LOMCE en el aprendizaje de la Robótica Educativa e Impresión 3D
 - 1.3.2. Informe europeo para el acuerdo ético de la Robótica aplicada
 - 1.3.3. Robotiuris: I Congreso sobre Robótica legal en España
- 1.4. La importancia de la implantación curricular de la Robótica y la tecnología
 - 1.4.1. Las competencias educativas
 - 1.4.1.1. ¿Qué es una competencia?
 - 1.4.1.2. ¿Qué es una competencia educativa?
 - 1.4.1.3. Las competencias básicas en Educación
 - 1.4.1.4. Aplicación de la Robótica educativa a las competencias educativas
 - 1.4.2. STEAM. Nuevo modelo de aprendizaje. Educación innovadora para formar profesionales del futuro
 - 1.4.3. Modelos de aulas tecnológicas
 - 1.4.4. Inclusión de la creatividad y la innovación en el modelo curricular
 - 1.4.5. El aula como un Makerspace
 - 1.4.6. El pensamiento crítico
- 1.5. Otra forma de enseñar
 - 1.5.1. ¿Por qué es necesario innovar en la Educación?
 - 1.5.2. Neuroeducación, la Emoción como éxito en la Educación
 - 1.5.2.1. Un poco de neurociencia para entender: ¿cómo producimos aprendizaje en los niños?
 - 1.5.3. Las 10 claves para gamificar tu aula
 - 1.5.4. Robótica Educativa, la metodología estrella de la era digital
 - 1.5.5. Beneficios de la Robótica en Educación
 - 1.5.6. El diseño junto con la impresión 3D y su impacto en la Educación
 - 1.5.7. Flipped Classroom & Flipped Learning
- 1.6. Gardner y las Inteligencias Múltiples
 - 1.6.1. Los 8 tipos de inteligencia
 - 1.6.1.1. Inteligencia lógico-matemática
 - 1.6.1.2. Inteligencia lingüística
 - 1.6.1.3. Inteligencia espacial
 - 1.6.1.4. Inteligencia musical
 - 1.6.1.5. Inteligencia corporal y cinestésica
 - 1.6.1.6. Inteligencia intrapersonal
 - 1.6.1.7. Inteligencia interpersonal
 - 1.6.1.8. Inteligencia naturalista
 - 1.6.2. Las 6 tips para aplicar las diversas inteligencias
- 1.7. Herramientas analíticas del conocimiento
 - 1.7.1. Aplicación de los Big Data en Educación

Módulo 2. Robótica educativa y robots en el aula

- 2.1. Comienzos de la Robótica
- 2.2. ¿Robo...qué?
 - 2.2.1. ¿Qué es un Robot? ¿Qué no lo es?
 - 2.2.2. Tipos y clasificación de Robots
 - 2.2.3. Elementos de un Robot
 - 2.2.4. Asimov y las leyes de la Robótica
 - 2.2.5. Robótica, Robótica Educativa y Robótica Pedagógica
 - 2.2.6. Técnicas DIY (Do it Yourself)
- 2.3. Modelos de aprendizaje de la Robótica Educativa
 - 2.3.1. Aprendizaje significativo y activo
 - 2.3.2. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
 - 2.3.3. Aprendizaje basado en el juego
 - 2.3.4. Aprender a aprender y resolución de problemas
- 2.4. EL Pensamiento Computacional (PC) llega a las aulas
 - 2.4.1. Naturaleza
 - 2.4.2. Concepto del PC
 - 2.4.3. Técnicas del Pensamiento Computacional
 - 2.4.4. Pensamiento Algorítmico y Pseudocódigo
 - 2.4.5. Herramientas del Pensamiento Computacional
- 2.5. Fórmula de Trabajo en Robótica Educativa
- 2.6. Metodología de las 4C para impulsar a tus alumnos
- 2.7. Beneficios Generales de la Robótica Educativa

Módulo 3. Trabajando con robots en infantil: “no para aprender Robótica, sino para aprender con Robótica”

- 3.1. La revolución de las Nuevas Tecnologías en Educación Infantil
 - 3.1.1. ¿Cómo han evolucionado las Nuevas Tecnologías en Educación Infantil?
 - 3.1.2. Competencia Digital Docente
 - 3.1.3. La importancia de la fusión entre la Inteligencia Emocional y la Robótica Educativa
 - 3.1.4. Enseñar a Innovar a los niños desde la Edad Temprana
- 3.2. Robótica en el aula de Infantil. Educando para el futuro
 - 3.2.1. Aparición de la Robótica Educativa en el aula de Infantil
 - 3.2.2. ¿Por qué iniciar el desarrollo del pensamiento computacional en Educación Infantil?
 - 3.2.3. Uso de la Robótica Educativa como estrategia de aprendizaje
 - 3.2.4. Integración curricular de la Robótica Educativa
- 3.3. ¡Robots en las aulas!
 - 3.3.1. ¿Qué robots podemos introducir en Educación Infantil?
 - 3.3.2. LEGO DUPLO como herramienta complementaria
 - 3.3.3. Softwares para iniciarse en la programación
- 3.4. ¡Conociendo a Bee-Bot!
 - 3.4.1. El Robot programable Bee-Bot
 - 3.4.2. Aportaciones de los Robots Bee-Bot en la Educación
 - 3.4.3. Estudio del Software y funcionamiento
 - 3.4.4. Bee-Bot CARDS
 - 3.4.5. Recursos y más para utilizar en el aula
- 3.5. Herramientas para el Aula
 - 3.5.1. ¿Cómo introduzco la Robótica en el aula?
 - 3.5.2. Trabajando Robótica Educativa dentro del Currículum de Infantil
 - 3.5.3. Relación de la Robótica con los contenidos
 - 3.5.4. Desarrollo de una sesión con Bee-Bot en el aula

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

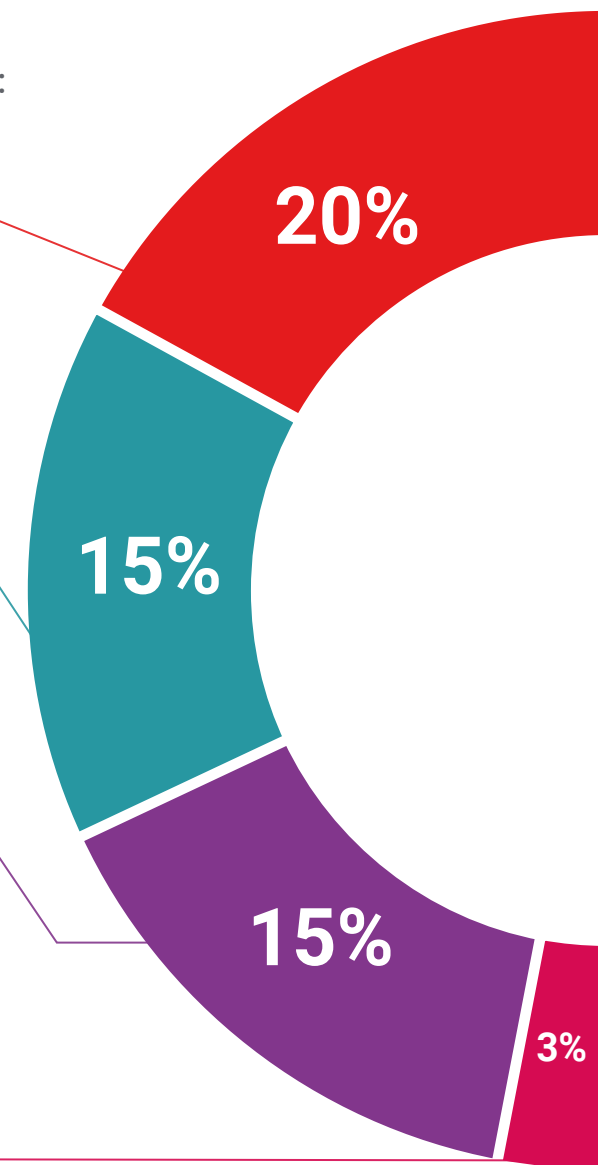
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

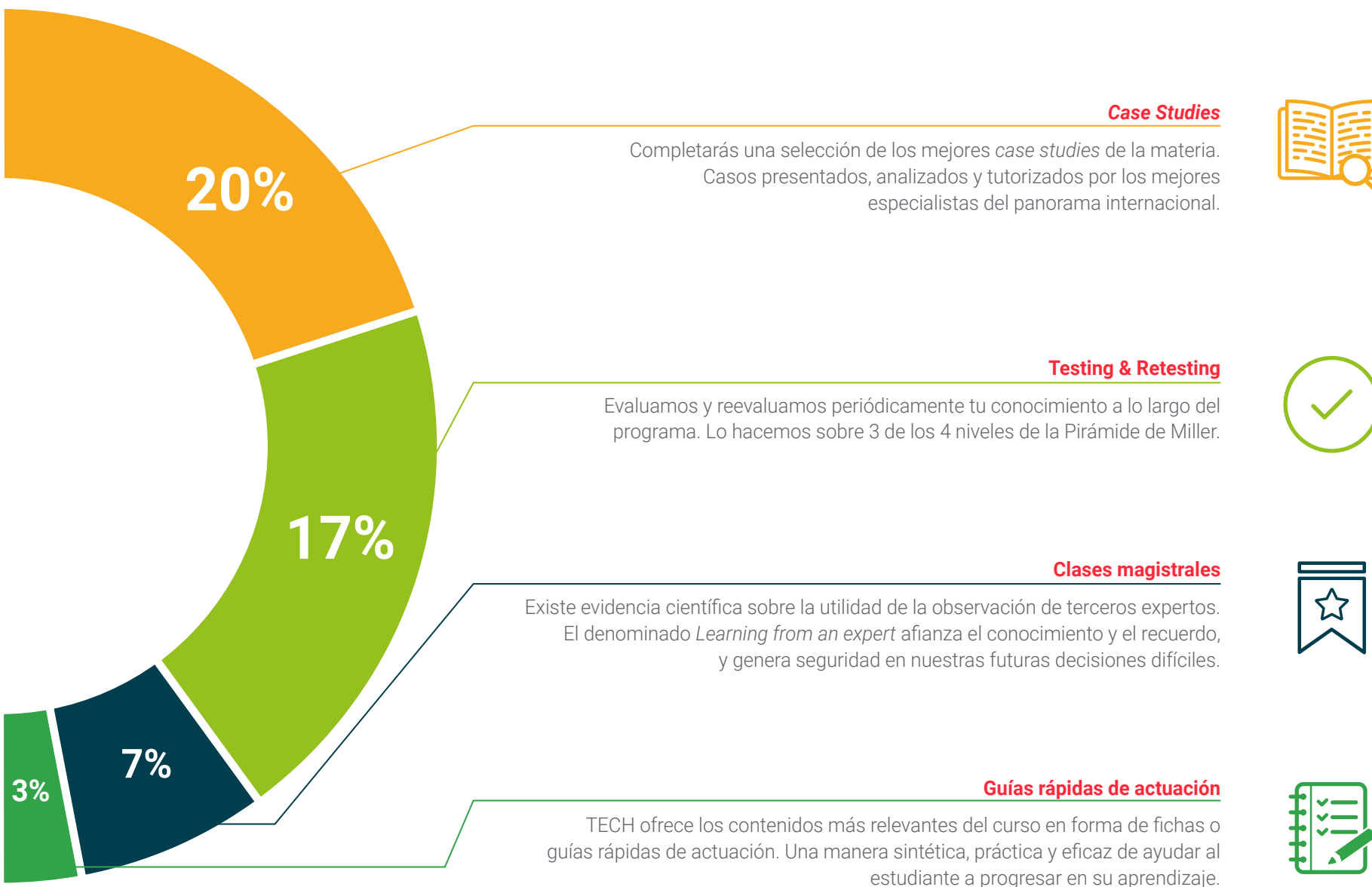
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06

Titulación

El Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites"

Este **Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

El título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario

Robótica Educativa
en Educación Infantil

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Infantil

